

Sgt. Kirk, anticonformista precoce

Gianni Brunoro

Per il fumetto, la data del gennaio 1953 segnava una piccola rivoluzione, però non ci fu nessuno che se ne accorgesse. E a dire il vero, nemmeno quindici anni dopo circa, a luglio del 1967, se ne ebbe una vera e propria consapevolezza. Benché, a dirla tutta, qualche cosa a quella data ormai si stesse muovendo. Ebbene, questa nostra edizione Anafi, un volume contenente due episodi della serie *Il Sergente Kirk*, segna a sua volta una piccola pietra miliare, lungo un cammino che ora sappiamo essere stato importante e significativo. Basterebbe analizzare il senso delle due date di cui sopra in relazione agli eventi fumettistici ad esse collegati.

È il 9 gennaio 1953: «la rivista di fumetti *Misterix*, una delle principali fonti di intrattenimento per migliaia di ragazzi e adulti, presenta nel suo numero 225 un nuovo personaggio, il Sergente Kirk», scrive Diego Accorsi nel 2006, nell'introduzione al volume dedicato a questo personaggio dalla *Nueva Biblioteca Clarín de la Historieta*, una serie analoga ai nostri Classici del Fumetto di Repubblica.

E continua: «Oesterheld rompe con i moduli tradizionali del western e presenta un fumetto atipico. Accompagnato dal sintetico disegno di Pratt, che studiava le culture indigene nordamericane per raggiungere maggiore precisione e verosimiglianza, il Sergente Kirk fu un autentico successo». E poi Juan Sasturain, nella prefazione allo stesso volume, sottolinea: «Perché queste storie hanno un carattere fondante, qui inizia qualche cosa che prima non c'era, e per di più una qualità assiale: tracciano una linea divisoria e stabiliscono un asse che attraversa l'insieme del racconto argentino per giungere fino all'oggi. E lo fanno a partire dal fumetto e "dall'avventura", un supporto espressivo e un tipo di racconto la cui importanza non è ancora stata riconosciuta nella nostra narrativa contemporanea.

Sembra un'esagerazione, ma sono convinto che sia proprio così» perché, affermerà più avanti, Oesterheld «pensava in termini letterari e scriveva romanzi, non sceneggiature!». Ecco dunque focalizzato in estrema sintesi il senso della novità apportata nel fumetto da Sgt. Kirk e la sua essenza di precursore.

Ora, quando Sasturain dice «la cui importanza non è ancora stata riconosciuta», l'affermazione vale in fondo anche per ciò che ottenne la rivista - italiana, questa volta - Sgt. Kirk, che quasi quindici anni dopo pubblicò in Italia (ed era la prima volta per l'Europa) quella serie western. Perché il pur illuminato editore Florenzo Ivaldi lo faceva per la sua sconfinata ammirazione (poi diventata personale amicizia) nei confronti di Hugo Pratt, più che per un vero e consapevole intento critico. E ciò, benché ormai da qualche anno fosse comunque nata e stesse crescendo una ancora timida critica fumettistica, che alla lunga avrebbe finalmente valorizzato queste iniziative.

Che cosa avesse Sgt. Kirk per essere oggi - ma non "da oggi" - considerato un fumetto rivoluzionario, lo si comprende, subito, fin dalle prime due storie, dai titoli originari *La caza del Comanche* e *Hermano de sangre* (rispettivamente, 21 pagine di *Caccia al Comanche* e 11 pagine di *Fratello di sangue*, quest'ultima iniziata sul settimanale *Misterix* il 30 gennaio 1953). In un racconto complesso e dai contenuti molto maturi, del quale indichiamo qui solo gli elementi essenziali, il nostro sergente esordisce trovandosi coinvolto in una missione di scorta a un indiano, durante la quale torna con la memoria a un ricordo che da sempre lo tormenta: la propria partecipazione a un massacro di pellirosse. Quando, dopo una lunga serie di vicende, viene a sapere che l'esercito si appresta a una pesante spedizione punitiva contro gli indiani, Kirk, nauseato, spezza la propria spada e diserta: diventerà "il rinnegato".

Ecco dunque un insieme di novità: il protagonista non è una figurina di carta ma un "vero" uomo, pieno di scrupoli, di dubbi, di fame di giustizia e inoltre non c'è più quel manicheismo, vigente a quei tempi nella narrativa e nel cinema, figuriamoci dunque per i fumetti, per cui il «viso pallido» era il Buono e significava il Bene, mentre il «muso rosso» corrispondeva al Cattivo e rappresentava il Male (tanto da far circolare la battuta, che non si sa se più ironica o più cinica "l'unico indiano buono è l'indiano morto"). Il seguito del racconto non farà che confermare questa impostazione innovatrice, in quanto nella sua fuga solitaria Kirk incontrerà nel deserto il giovane indio Maha, della piccola tribù dei Tchatooga, e fra i due si stringe un patto di sangue.

In seguito, integrato nella tribù stessa, il sergente la guida in una vittoriosa lotta contro i Pawnees, facendoli però poi reciprocamente pacificare, sicché diventerà per tutti i pellirosse uno di loro con il nome di "Wahtee". Su tali parametri di precorritrice originalità la storia proseguirà poi per anni, a punto tale che più di qualche volta il sergente si schiererà dalla parte della giustizia lottando perfino contro i visi pallidi. In tempi assolutamente "non sospetti", prendeva vita un autentico non-eroe.

Da allora, le cose hanno senza dubbio camminato e Sgt. Kirk si configura ormai come una fra le opere fondamentali del fumetto. Eppure non ne è presente, né qui né altrove, un'edizione completa in volume, idonea a farlo apprezzare nella sua integrità. Soltanto adesso, infatti, l'editrice francese *Futuropolis* si appresta a pubblicare in circa cinque volumi l'intera saga, che dovrebbe completarsi nel giro dei prossimi anni. E tuttavia, nonostante l'ottimo intento, essi non seguiranno l'ordine cronologico dell'uscita delle storie né tanto meno ne rispetteranno la struttura originaria. Infatti sarà usato il rimontaggio operato a suo tempo - sia pure, beninteso, per intervento diretto di Pratt - per la pubblicazione nella rivista Sgt. Kirk.

Con ciò si evidenzia dunque quale sia la singolarità qualitativa di questo "nostro" volume. Nel quale figurano non soltanto per la prima volta in Europa due episodi che non hanno mai più visto la luce dopo il 1958 e 1959, alla loro uscita sulla rivista *Hora cero semanal*, ma ne è rispettata anche l'originaria

impaginazione: perché quella rivista aveva un formato “all’italiana”, che l’editoria ha ormai abbandonato da tempo immemorabile. Sono due episodi risalenti a un periodo nel quale la serie ha magari un po’ perso l’originaria “aggressività” rivoluzionaria cui si è accennato, mentre il protagonista è diventato un importante “buttafuori”, una specie di veicolo polivalente per l’avventura. In compenso, scorrendo queste pagine, è facile rendersi conto di come ormai Pratt abbia raggiunto sul versante grafico un livello magistrale, con uno stile ormai maturo, paragonabile a quello del suo indiretto maestro Milton Caniff.

Importante perché ormai egli dimostra di avere bensì “imparato” quella lezione, ma di averla ormai assimilata, intraprendendo un cammino del tutto personale: un tratto nervoso, delle ombreggiature essenziali, dei volti meno convenzionali, la tendenza a una certa stilizzazione.

Si tratta inoltre di due episodi interessanti e notevoli per differenti ragioni e usciti entrambi senza uno specifico titolo. Il primo di essi, da noi intitolato *La setta del coyote*, ruota attorno ai vari tentativi effettuati da Kirk e dai suoi amici per strappare una giovane e bella ragazza alla morte per sacrificio e si conclude con un fatto drammatico: l’uscita di scena di Freccia Spezzata, il grande capo indiano che era stato fin dall’inizio della serie uno dei comprimari sulla scena della lunga saga. L’altro episodio, da noi intitolato *Il castello di Títlán*, si riallaccia a uno scenario molto tradizionale per l’avventura, ossia una ricerca del tesoro. Ma mette anche in scena una figura femminile disegnata in maniera affascinante. E soprattutto si conclude in un modo beffardo così originale che lo stesso Pratt ne riprese molti anni dopo lo spunto finale, nel suo racconto della serie Corto Maltese dal titolo ...*E ripareremo dei gentiluomini di fortuna*.